

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT



ATARI

- Insérez la disquette dans le lecteur, mettez l'unité centrale sous tension, cliquez deux fois sur l'icône .PRG.

AMIGA

- Insérez la disquette dans le lecteur DF0:, mettez l'unité centrale sous tension, le programme se charge et démarre automatiquement.

COMMODORE 64 et 128 version cassette

- si vous utilisez un C128, tapez GO 64 et confirmez en appuyant sur Y, puis RETURN
- puis, et aussi sur C64, insérez la cassette dans le lecteur,
- appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP,
- enfoncez la touche PLAY du lecteur de cassettes, le programme va se charger et démarrer automatiquement.

COMMODORE 64 et 128 version disquette

- si vous utilisez un C128, tapez GO 64 et confirmez en appuyant sur Y, puis RETURN,
- puis, et aussi sur C64, insérez la disquette dans le lecteur, tapez LOAD*★*,8,1
- appuyez sur la touche RETURN, le programme va se charger et démarrer automatiquement.

CHOIX DE LA MISSION

Le niveau de difficulté influe sur la durée de l'ultimatum, le nombre et l'agressivité des terroristes ainsi que sur leur capacité de réaction.

Vous pouvez choisir dans un premier menu : LIEUTENANT (avec une faible agressivité et un petit nombre de terroristes), CAPITAINE (le nombre de terroristes augmente ainsi que leur rapidité d'intervention et de réaction), COMMANDER (le nombre des terroristes ainsi que celui des otages à délivrer est au maximum. Le joueur devra faire un sans-faute et veiller tout particulièrement à la coordination de son équipe pour réussir). Puis dans un second menu : TRAINING (il n'y a pas d'otage), TARGET, ULTIMATUM, RESCUE, JUPITER. Plus la mission est difficile, plus le temps alloué pour la réussite de la mission est faible.

Sélectionnez en déplaçant le curseur à l'aide des touches ↑ et ↓ (ou £ et = sur C64), ou en manipulant la manette de jeu. Puis validez avec la barre d'espacement ou le bouton Action.

POSITIONNEMENT DES TIREURS D'ELITE

Vous avez à votre disposition 3 tireurs d'élite pour effectuer la surveillance des 3 côtés du bâtiment. Ils doivent prendre position dans les meilleures conditions possibles. Le joueur contrôle un par un les 3 tireurs. Lorsqu'il joue un tireur d'élite, son nom et son numéro apparaissent à l'écran. Les 3 tireurs delta, echo, mike se jouent à l'aide des touches de fonction F1, F2, F3 (1, 2, 3 sur C64). Lorsque le joueur décide de passer à un tireur d'élite différent de celui qu'il contrôle, il appuie sur ESCAPE ou FIRE (sur C64 appuyez sur 1, 2 ou 3). Le tireur actuellement joué est à couvert.

ESCAPE OU FIRE : LE PLAN GENERAL DE LA PROGRESSION

Sur le plan, le joueur voit les endroits où il doit poster ses hommes pour surveiller les 3 côtés de l'Ambassade. Ceux-ci sont symbolisés par des CROIX. Lorsqu'un joueur veut repérer l'avancée d'un de ses hommes, il appuie sur son numéro F1, F2 ou F3 (1, 2, 3 sur C64). Celui-ci «sort» de la carte pour lui indiquer sa situation (sur C64 un carré apparaît).

LE DEPLACEMENT : COMMANDES

Le joueur doit éviter les spots des projecteurs des terroristes. Si un des hommes se trouve dans leurs faisceaux, les terroristes ouvrent le feu et peuvent ainsi l'éliminer. Pour éviter de se faire repérer et arriver jusqu'aux bons endroits marqués par des croix sur le plan, le joueur a à sa disposition plusieurs mouvements en utilisant le joystick ou le clavier :

C64			
↑	→	droite	progression droite
★	←	gauche	progression gauche
=	↓	bas	se coucher au sol
£	↑	haut	se cacher
= +	↘	bas + droite	roulé boulé à droite
= + ★	↙	bas + gauche	roulé boulé à gauche
= + ↑	↘	bas + droite	ramper à droite
= + ★	↙	bas + gauche	ramper à gauche

} si l'on est en position de départ debout
} si l'on est en position de départ couché

ESC ou ESPACE ou FIRE accès au Plan Général si l'on est caché.

Dans ce mode : F1 - F2 - F3 (1, 2, 3) sélection de delta, echo ou mike

FIN DE LA SEQUENCE

Si tous vos personnages sont placés sur des croix (s'ils sont tous morts, on reprend). Sur C64 appuyez sur RETURN pour la seconde partie. Appuyez sur FIRE ou ESPACE pour reprendre cette partie.

HELICOPTERE (inexistant dans la version C64)

Lorsque tous les tireurs d'élite sont placés à l'intérieur des bâtiments avoisinant l'Ambassade, vous passez automatiquement à la séquence de l'hélicoptère où vous verrez l'appareil des forces spéciales déposer 3 hommes sur le toit de l'Ambassade. Pour faire descendre les personnages, cliquez sur "FIRE" ou barre d'espace.

POSITIONNEMENT SUR LE TOIT

PLAN GENERAL DE LA SITUATION : ESCAPE (sur Atari et Amiga)

Les tireurs d'élite que vous avez réussi à placer sont symbolisés par des croix sur les bâtiments avoisinants. Les hommes sur le toit de l'Ambassade sont également visualisés par des croix. Leurs noms de code sont visualisés par F4, F5 et F6 (4, 5, 6 sur C64).

POUR JOUER UN PERSONNAGE

Il suffit d'appuyer sur la touche qui correspond à son code. Si l'on désire jouer F4 ou 4 sur le toit, on appuie sur la touche de fonction F4 (ou 4). Sur le plan, on peut par les touches curseurs ou par le joystick (sur C64 ★ et ↑) faire bouger la croix qui le représente sur le toit de l'Ambassade et sur ses côtés. Lorsqu'on a positionné la croix sur un côté du toit, cet homme est alors prêt à descendre en rappel. Appuyez alors sur ESCAPE (← sur C64) et vous passerez en mode descente en rappel. Le plan peut être appelé par ESCAPE (← sur C64) à tout moment. On peut changer de personnage à tout moment. On peut jouer un tireur d'élite placé sur la façade ouest et passer directement à un homme introduit dans l'Ambassade ou alors en position de rappel sur une façade.

SITUATION D'URGENCE

Si un de vos personnages introduit dans l'Ambassade ou en position de rappel est dans une situation délicate (présence de terroriste dans la pièce d'à côté ou dans la même pièce), son code sur le tableau de bord général se met à CLIGNOTER, indiquant une situation d'urgence. Le joueur doit alors intervenir en changeant de personnage et en appuyant sur la touche qui correspond à son numéro. Si le joueur attend trop, son homme peut être neutralisé définitivement par les terroristes.

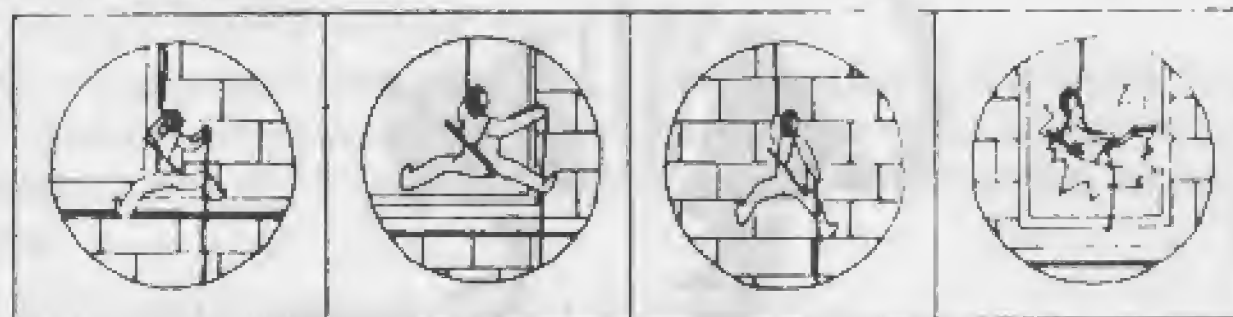


**PROFITEZ DES AVANTAGES OFFERTS
AUX MEMBRES DU CLUB DU TATOU,**

TAPEZ 3615 CLUBTATOU

LA DESCENTE EN RAPPEL

Lorsqu'un de vos hommes sur le toit est positionné sur un côté, il peut alors être utilisé pour faire du rappel sur la façade et pénétrer dans l'Ambassade. Sélectionnez votre homme par son numéro. Vous passez alors en mode descente.



barre espace



résultat

3 mouvements sont à votre disposition :

1) **IMPULSION = BARRE D'ESPACE** : Afin de pousser sur vos jambes pour vous écarter du mur, maintenez la pression sur le bouton Action de la manette ou sur la barre d'espace pour donner la force d'impulsion que vous jugerez nécessaire. Puis relâchez.

2) **OUVERTURE DE LA CORDE = A DROITE** : Pour descendre la corde doit glisser le long de votre corps. Pour cela, vous relâchez la corde dans votre main en prenant la direction DROITE avec le joystick ou les touches correspondantes. Votre personnage en fonction de la force d'impulsion donnée se met à descendre le long de la façade. N'attendez pas trop avant de passer à la phase numéro 3, sinon celui-ci ira s'écraser sur le sol à cause de la vitesse prise dans sa descente.

3) **ARRET DE LA DESCENTE = A GAUCHE** : Lorsque vous voulez passer à travers une fenêtre pour entrer dans l'Ambassade ou simplement vous arrêter sur la façade, vous prenez la direction GAUCHE qui bloque votre main droite et arrête ainsi le défilement de la corde.

POUR REMONTER EN CAS D'ECHEC : Direction en HAUT (ou £ sur C64)

Vous pouvez remonter par un système mécanique apparenté au JUMARD en choisissant la direction HAUT. Vous verrez ainsi votre personnage remonter la façade du bâtiment.

N'OUBLIEZ PAS ! A TOUT MOMENT, vous pouvez changer de personnage. N'oubliez pas que vous pouvez également passer en mode TIREUR D'ELITE en appuyant sur les touches de fonction correspondantes aux hommes que vous avez placés sur les bâtiments avoisinant l'Ambassade.

UTILISATION DU TIREUR D'ELITE

En appuyant sur les touches de fonction correspondantes, vous incarnez un des tireurs d'élite en position. Chaque tireur surveille une seule façade du bâtiment. **LA VUE** : Vous voyez votre tireur d'élite en position, prêt à tirer. Pour déplacer son viseur, utilisez les touches clavier ou le joystick.

Lorsque vous passez sur une fenêtre, un point rouge (blanc sur C64) apparaît dans votre viseur. Vous êtes prêt pour éliminer un terroriste. En effet, derrière les fenêtres apparaissent en fonction des tours de garde des terroristes, des ombres et des mouvements. Elles peuvent représenter également des otages qui sont retenus prisonniers dans la pièce. Si vous décidez d'intervenir, vous appuyez sur barre d'ESPACE ou bouton ACTION. Votre fusil se recharge automatiquement. Si vous voulez changer de façade et donc de tireur d'élite, vous appuyez sur la touche de fonction correspondante. Vous pouvez également passer à des hommes situés sur le toit, ou dans l'Ambassade elle-même.

Faites attention à ne pas éliminer un coéquipier ou un otage.

EXPLORATION DES PIECES

MINI-PLAN

Si vous décidez de jouer un homme à l'intérieur du bâtiment, vous passez alors en mode d'exploration. Pour vous déplacer, vous devez vous repérer sur le mini-plan affiché à droite de l'écran (à gauche sur C64). En fonction de l'étage où vous êtes, ce mini-plan vous indique les couloirs et les pièces.

Vous êtes symbolisé par une **PETITE FLECHE ROUGE** (bleu ciel sur C64). Celle-ci, non seulement, vous indique votre position mais également la **DIRECTION DE VOTRE REGARD**.

DEPLACEMENT

Vous utilisez les touches **CURSEUR** de la machine ou le joystick.

Dans une pièce :

			Clavier C64
Pour progresser en direction du regard :	Direction HAUTE	↑	£
Pour progresser à droite de la direction du regard : ..	Direction DROITE	→	↑
Pour progresser à gauche de la direction du regard : ..	Direction GAUCHE	←	★
Pour faire demi-tour :	Direction BASSE	↓	=

Dans le couloir : seule la direction haute permet d'avancer. Les touches "droite" et "gauche" permettent de pivoter. La touche "bas" = demi-tour.

RENCONTRES AVEC DES TERRORISTES

Lorsque vous en rencontrez un ou plusieurs, vous devez passer en mode tir en appuyant sur la BARRE D'ESPACE. A ce moment-là, par les commandes DROITE-GAUCHE vous dirigez votre fusil pour le pointer sur le terroriste tout en conservant la touche action ou espace appuyée. Sur C64, il y a également un réglage du tir en hauteur avec les commandes haut et bas. TIR du joystick. Le plus rapide et le plus précis gagnera la bataille.

Pour vous déplacer à nouveau, relâchez la barre d'espace puis enchaînez par une commande de direction. Vous pouvez également tenter de fuir rapidement si la situation l'exige.

RENCONTRES AVEC DES OTAGES

Une fois que vous avez neutralisé les terroristes de l'étage, vous pouvez délivrer le ou les otages. Vous les rejoignez dans les pièces où ils sont détenus. Placez-vous en face de l'un d'eux. Vous devez les guider (ils vous suivront) jusqu'à une pièce du 3ème étage qui ne comporte aucune fenêtre. Lorsqu'ils sont dans cette pièce, le ou les otages sont en plus grande sécurité.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque :

VICTOIRE TOTALE : Vous avez regroupé tous les otages dans la pièce sans fenêtre du troisième étage ou vous avez neutralisé tous les terroristes présents dans l'Ambassade.

DEFAITE : Tous les hommes qui étaient à votre disposition ont été neutralisés par les terroristes.

Si votre situation se trouve entre les deux cas, du fait que vous avez perdu des hommes sur le terrain ou que vous n'avez pas réussi à délivrer vivants tous les otages, des commentaires et des statistiques vous sont fournis par l'intermédiaire du journal de fin de jeu sur votre action.

PARTICIPANTS

IDEE ORIGINALE : Philippe AGRIPNIOIS

SCENARIO : P. AGRIPNIDIS, Pascal BUREL, Daniel CHARPY, Eric MOTTET, Najib EL MAADANI, Josiane GIRARD, Tuan DO CAO

PROGRAMMATION : Daniel CHARPY, Pascal BUREL, Najib EL MAADANI, Tuan DO CAO

GRAPHISTE PRINCIPALE : Josiane GIRARD - GRAPHISTES : Didier CHANFRAY, Dominique GIROU

Remerciements à la Direction Générale de la Gendarmerie Nationale et au Commandant Marc WATTIN-AUGOUARD

HOSTAGES

English	page 2
Français	page 8
Deutsch	Seite 15

© INFOGRAMES 1989
Deutsche Version © BOMICO